TALLER DINAMICAS Y JUEGOS… RECREACION



“°° TALLER DINAMICAS Y JUEGOS PARA TIEMPO LIBRE…°°”

DINAMICAS

¿Qué son.....?

Son actividades que nos permiten desarrollar al máximo la participación de los jóvenes y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Entonces......

¿Cuándo las podemos utilizar?

Las podemos usar en cualquier momento, lugar, circunstancia, etc. Sin importar la clase de actividad que nos hayamos trazado.

CUANTOS TIPOS DE DINÁMICAS HAY????:

- Dinámicas de Presentación.
- Dinámicas de Entretención.
- Dinámicas de Integración
- Dinámicas de División de Grupos.
- Dinámicas de Profundización.
- Dinámicas de Ambientación.

Dinámicas de presentación "ROMPEHIELO"

Estas dinámicas son apropiadas, como su nombre lo indica, para romper el hielo y las tensiones del primer momento de los grupos nuevos. Ellas permiten que todos los participantes sean tomados en cuenta y se presenten.

Ellas favorecen un primer conocimiento de las personas, sus valores e inquietudes; permiten formarse una idea más clara de quienes participan en el grupo.

Ejemplo: ***YO VINE CON...?***

Objetivo.- Aprender los nombres.

Materiales.- Ninguno.

Desarrollo.- En círculo el animador comienza diciendo: "yo soy Juan, y vine con María (el nombre de la persona que está a su izquierda). El que sigue a su derecha dice: “yo soy Ana y viene con Juan y María". El que sigue a su derecha dice: "yo soy José, y viene con Juan, María y Ana". Así sucesivamente, hasta que la última persona tenga que nombrar a todos los que están en el círculo

DINÁMICAS DE ENTRETENCIÓN.-

Ejemplo: COLA DE VACA...!!!!

Desarrollo.- Sentados en círculo, el animador se queda en el centro y empieza a hacer distintas preguntas, a cualquiera de los participantes, la respuesta debe ser siempre: "*La cola de Vaca".* Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro a preguntar.

DINÁMICAS DE INTEGRACIÓN

Son la herramienta a emplear por todo coordinador de grupo cuando persigue el objetivo de la unión del mismo. Igualmente se emplean en caso de conflictos, para que los miembros superen el problema y vuelvan a trabajar juntos.

Pero principalmente deben emplearse en las fases de nacimiento-crecimiento del grupo. Sirven para coger confianza, para relajar tensiones propias de miembros

que apenas se conocen, para integrar a nuevos compañeros, o simplemente, para crear el ambiente adecuado de trabajo.

Persigue el objetivo principal de la cohesión del grupo, pero sin dejar de lado otros, como podrían ser:

- Fomentar relaciones de amistad entre los miembros del grupo en sus primeros momentos.

- Sacar a relucir los intereses del grupo y de cada uno de sus miembros en particular, información con la que el animador guiará al grupo en su quehacer diario.

- Crear buen ambiente en el grupo, en base a valores como la cooperación, confianza y participación de sus miembros.

- Generar auto confianza (tanto individual como de grupo) en todos los componentes del grupo.

Ejemplo: TERMINAR LA HISTORIA

OBJETIVOS.- Fomentar trabajo en equipo, la creatividad y la participación.

MATERIALES NECESARIOS.- Sillas.

EDAD.- Cualquiera.

DESARROLLO.- El animador divide el grupo en equipos con el mismo número de personas, que habrán de reunirse en lugares distintos dentro del espacio (interior o exterior) en el que se desarrolla la dinámica. Luego empezará a contar una historia a los equipos, que tienen la misión de terminarla, en función del sentido final que quiera otorgarle el animador a la historia. El equipo que antes lo haga tendrá que exponerlo en común al resto del grupo.

La historia podría empezar: *"Una tarde unos amigos se reunieron para merendar, y uno de ellos propuso que se fueran juntos a disfrutar de unas vacaciones. Comenzaron a discutir sobre el destino y el precio del viaje. Entonces..."* En este momento el animador informa a los equipos que la historia debe tener un *final feliz*. Los equipos se reúnen y el que primero termine, expone. Finalmente, el animador irá preguntando a los componentes de los equipos que tal se han sentido con sus compañeros, si lo han conocido más, si coinciden en sus pensamientos, si podría extrapolarse el comportamiento del equipo al grupo,...

VARIANTES.- La historia puede ser cualquiera que se invente el animador, así como los finales que proponga: feliz, triste, sorprendente, sin sentido,...

CONSIDERACIONES.- La dinámica puede repetirse en varias ocasiones, y el monitor debe hacer que expongan todos los equipos formados ante sus compañeros.

DINÁMICAS DE DIVISIÓN DE GRUPO

Permite formar grupos de acuerdo a criterios previamente definidos. También sirven para, de manera amena y lúdica, formar grupos al azar y así crear confianza y relajo.

Ejemplo: LOS ANIMALES.-

Materiales.- Tarjetas con dibujos de animales repetidos tantas veces como el número de integrantes que se desea tener en cada subgrupo.

Desarrollo: A cada persona se le entrega una tarjeta, y al momento de dar una señal debe empezar a hacer el ruido característico y los movimientos del animal que le tocó, tratando de ubicar a las otras.

DINÁMICAS DE PROFUNDIZACIÓN

Facilitan un intercambio de ideas y el análisis de ciertos contenidos. Fomentan la argumentación, la síntesis, las conclusiones y la toma de decisiones.

Ejemplo: SOCIODRAMAS.-

Objetivo: Mostrar elementos para el análisis de cualquier tema basándonos en situaciones o hechos reales.

Primer Paso: Escoger el tema.

Segundo Paso: Conversar sobre el tema.

Tercer Paso: Hacer la historia: decidir qué se va a presentar, hacer el argumento y definir los personajes.

El Sicodrama se puede utilizar para empezar a estudiar un tema, como diagnóstico, para ver una parte del tema, o como conclusión o síntesis.

DINÁMICAS DE AMBIENTACIÓN

Tienen por objetivo crear ambientes lúdicos y de buen ánimo con el fin de alejar a los participantes del estrés, del cansancio y de la rutina. Pueden adaptarse con el fin de incentivar desafíos que requieran cooperación o adaptación a situaciones diversas

Ejemplo: CARNE MACHACADA.-

Esta dinámica es oportuna para CANSAR a las personas, ojo que no es apta para personas con problemas de columna, óseos u otro tipo.

Para realizarla se requiero de un número considerable de personas, un campo donde realizarla, preferiblemente en pasto, un punto de partida y uno de llegada con una distancia mayor de 15 metros (dependiendo del grupo).

Se inicia dividiendo al grupo en dos bandos, preferiblemente el de hombres y el de mujeres, una vez divididos los participantes hacen una fila por bando quedando frente a frente, con esto todos se tiran boca abajo en el punto de partida.

Cuando ya todos estén preparados en el piso, siguiendo el orden de la fila, se da el toque de partida, con esto la persona que esta al final de la fila, rumbo hasta la meta, inicia la travesía. Esta persona debe rodar sobre la espalda de todos los de la fila, rumbo hacia la meta. Una vez que llegue al final de la fila en el piso, se coloca boca abajo en el nuevo puesto, que es el de inicio de la fila, y la persona que quedó de último en la fila inicia nuevamente la travesía sobre las espaldas de los demás, así sucesivamente todos los integrantes.

Al final gana el grupo que pase por completo la meta.

El arte de saber usar las Dinámicas

En nuestras reuniones de grupo son muy importantes las técnicas o dinámicas, pues facilitan la asimilación del tema a tratar. Por esta razón, ofrecemos a continuación una serie de recomendaciones prácticas para saber usarlas debidamente.

1.- Las dinámicas no son un “juego” ni son para divertir. Tampoco son para “llenar tiempo” o para hacer amena la reunión.

2.- En dinámicas sobre relaciones humanas se pretende crear un clima favorable para el grupo para que se den relaciones positivas y para que se fomenten aptitudes de comunicación auténtica y de fraternidad.

3.- La elección de las dinámicas debe obedecer a un programa ordenado e inteligente en el que cada dinámica y cada actividad tenga su momento adecuado y su lugar correspondiente.

4.- Cada dinámica tiene su objetivo concreto. Por lo tanto las dinámicas, deben ser seleccionadas en función de los objetivos que se desee alcanzar.

5.- Las dinámicas exigen un determinado tiempo para su realización. Que sea el tiempo necesario. Evitar los extremos, como la precipitación y el alargamiento.

6.- Las dinámicas deben ser guiadas por personas (coordinadores) que tengan una capacitación básica en el manejo de las mismas. Que no sean realizadas por personas inexpertas.

7.- Al coordinador de la dinámica se le exige mucha creatividad y flexibilidad para adaptar o reformar, según las circunstancias una dinámica. También se le exige capacidad para crear nuevas dinámicas.

8.-El coordinador ha de explicar claramente la dinámica que se va a utilizar, teniendo en cuenta que las instrucciones deben reducirse al mínimo. Si se explica demasiado una dinámica puede perder su fuerza y su mensaje.

9.- En la aplicación de las dinámicas deben tomarse en cuenta la edad y el ambiente cultural de los participantes. Es importante también tener en cuenta el grado de madurez en que se encuentra el grupo.

10.- Jamás debe forzarse a una persona a participar mas allá de lo que ella desea.

11.- Por último, hay que estar convencidos de que las dinámicas son medios y no fines. Por consiguiente, no hay que abusar de ellas ni hay que absolutizarlas. Recordemos que las dinámicas son necesarias, pero no son lo único ni lo más importante en la vida de un grupo juvenil.

COMO ELABORAR UNA DINAMICA

Presentamos una pequeña metodología para elaborar una dinámica específica. Cuando contemos con temas elaborados, o cuando los que tenemos no se adapten a la realidad de nuestro grupo.

¿Tema?
Lo primero es saber cuál es el tema y así poder elaborar la dinámica necesaria a nuestra realidad.
Conocer el tema
Necesitamos reunir toda la información como sea posible, ya sea escrita, en video o en audio. No debemos olvidar que nuestra principal fuente de conocimiento y guía es la Palabra de Dios que puede ser la Biblia y los documentos de la Iglesia.

¿Qué quiero dar a entender?
Debemos plantear claramente este cuestionamiento. Para poder seleccionar la información y
Desechar la que no nos sirve, pues podemos tener algún material que no sea más que paja.

Definición.
Para definir la dinámica debemos cuidar que sea de una forma que los jóvenes lo entiendan y
Asimilen con facilidad. Podemos empezar por preguntarles ¿Qué entienden por...?, para luego darles la definición

Causas.
Las causas deben abarcar tanto el origen como los antecedentes del tema, para dar a los jóvenes
una visión y sobre todo para que ellos vean que no es algo que nos estamos sacando de la manga
Lo que decimos o queremos dar a entender.

Darla a entender.
No todos interpretamos las dinámicas de la misma forma, algunos las mal interpretamos además a vemos quienes no tenemos la capacidad de entender lo que escuchamos o leemos. Por esta razón tenemos que buscar la forma en que los jóvenes entiendan esta dinámica de la forma correcta, para esto podemos utilizar algunos métodos como son: preguntas como estas; ¿Quiénes aparecen
en la dinámica?... ¿Qué situaciones se presentan y en qué orden aparecen?... ¿Cuál es el tema
Central de la dinámica?...¿Qué me llamo más la atención?...¿A que me invita esta dinámica?...y cosas así.

Dinámicas que nos ayuden a recordar lo que la lectura nos narra, o algún juego que lleve el mismo propósito.

Conclusión.
No hablamos de conclusión como fin, sino de la manera en que afecta a la comunidad esta realidad, tratamos de dar una explicación o complementación de este dinámica.

Para aplicar dinámicas grupales, debemos tener en cuenta:

- En cada caso concreto hay que adaptarlas y recrearlas de acuerdo a las circunstancias o situación - problema que se confronta y, especialmente, de acuerdo a las características del grupo. El saber elegir técnicas adaptadas a las circunstancias es la forma más eficaz de utilizarlas.
- Ninguna técnica puede aplicarse en toda circunstancia, por lo cual es muy recomendable "no aficionarse" a una o dos técnicas que se conocen y se saben aplicar con eficacia; para cada caso hay que buscar la o las técnicas más adecuadas.
- Nunca hay que aplicarlas de manera rutinaria o ritual; el puro formalismo las vacía de espíritu y significado.

Hechas estas consideraciones de tipo práctico en lo concerniente al uso de las técnicas grupales, se nos presenta otro problema: ¿cómo elegir la técnica adecuada? Como ya advertimos, no hay una técnica más adecuada en abstracto, de ahí que es de suma importancia práctica elegir la técnica *probablemente más adecuada* para cada caso. No cabe ni es posible proporcionar una pauta aplicable a cada situación particular, de modo que se pueda tener una especie de recetario que indique “para tal caso”....”tal técnica”.

Sin embargo, existen algunos criterios o factores que hay que tener en cuenta para esta elección, y que deben utilizarse cada vez que haya que seleccionar una técnica entre varias, a saber:

- Los objetivos que se persiguen
- La madurez y entrenamiento del grupo

JUEGOS

¿Qué son...?

Son las dinámicas de entretención. Considerados como un medio educativo que nos permite desarrollar al máximo la participación y crear un ambiente

¿Cuántos tipos de juegos hay?

Hay varios tipos de juegos, que uniéndolos y aplicándolos siempre, te ayudarán a vivir una hermosa experiencia junto a los jóvenes y niños con los que trabajas. Es posible hacer juegos de eliminación, desafío a los sentidos y la inteligencia, juegos de equipo etc.

¿Entonces....cuándo las podemos utilizar?

Los usamos al iniciar los encuentros, para relajarnos después de un arduo trabajo, para pasar de un momento a otro en una jornada, para recrearnos trabajando en equipo, etc.

Características y papel que se debe tener al realizar un juego....:

Los valores que pueden encontrarse en el juego necesitan de la presencia activa de la persona que la realizará. Con él el juego cobra vida y emoción. Garantiza que una actividad lúdica sea educativa. He aquí requisitos importantes para un buen animador de juegos:

- Estimula, orienta y educa; todo ello en libertad.
- Flexible: adaptabilidad a la edad y características del grupo. Conoce a los chavales, les ayuda a superar las dificultades y desarrollar sus potencialidades.
- Lúdico y espontáneo: ambienta con creatividad; motiva y comunica entusiasmo.
- Cercano; no es árbitro, es Animador e inspira confianza.
- Ayuda y acostumbra a los chicos a jugar con honestidad, sinceridad y respeto; a ser libres y responsables y a saber optar en cada momento por lo más conveniente.
- Es comunicativo (trabaja en grupo).
- Sabe escuchar y observar; siempre aprenderá algo nuevo (no todo el mundo se divierte de la misma forma y con las mismas cosas).
- Explica claramente el juego.

- Establece un sistema claro de control, sin medidas exageradas.
- Le gusta jugar, no se limita a dirigir. Implicándose es la mejor manera de que los niños se animen a jugar. Pero el Animador no es el protagonista sino únicamente el canalizador.
- Anima una sesión de juegos de forma progresiva y variada.
- Deja el protagonismo a los chicos, especialmente a los más marginados.
- Los intereses del grupo son el punto de partida y el envoltorio de la Acción Educativa; la respuesta a las necesidades es el punto de llegada.
- Tiene en mente el Proyecto Educativo más amplio.
- Construye la personalidad del niño, pues el juego crea un orden por las reglas que se tienen y estimula la sensibilidad, pues después de jugar el grupo se une.
- Las actividades tienen que ser naturales: caminar, correr, saltar, trepar, lanzar, empujar, levantar, llevar...etc.

Los destinatarios:

Al programar una serie de actividades de tiempo libre, unos juegos, es imprescindible pensar en quienes serán los destinatarios. No es lo mismo elaborar un elenco de juegos para niños que para jóvenes, es bueno tener en cuenta si son procedentes de ámbito rural o urbano, si su residencia está en un barrio popular o residencia, si antes han participado en actividades semejantes a las que se quieren proyectar o es la primera vez que tiene oportunidad de realizarlas...

Tipos de Juegos:

Los juegos pueden clasificarse atendiendo a distintos criterios. A la hora de programar, se dividirán en:

- *Juegos de Exterior:* también llamados al Aire Libre, que requieren de espacios amplios o que incluyen elementos que desaconsejan su realización en el interior.
- *Juegos de Interior: que* no están sujetos a ningún condicionamiento de espacio.

Estos dos grandes grupos abarcan los que a continuación se detallan, así como otros que sería muy largo detallar (hay que tener en cuenta que los juegos pueden estar incluidos en varios tipos a la vez):

- *Espontáneos:* fluyen de la imaginación e iniciativa de los niños, sin estar sujetos a reglas fijas. Es importante que el niño disponga de períodos para expresase según su ritmo y gustos.
- *Reglados o dirigidos:* son preparados a conciencia por el grupo o el Educador; responden a unas metas educativas concretas. El educador mide la ambientación.
- *Competitivos: en* este tipo de juego es muy importante la labor del Educador reduciendo el carácter eliminatorio y canalizando la afirmación personal y auto superación del niño. En la persona hay un componente agresivo que el Educador debe orientar como estímulo de creatividad y organización.
- *Recreativos: aunque* todos los juegos son recreativos (en caso contrario no tendrías razón de ser), denominamos así a los que pueden tener un aspecto más jocoso y divertido, sin llegar a ser broma.

- *Cooperativos: no* excluyen a nadie, ni marginan o ponen en ridículo a los menos capacitados; se elimina la competencia y se favorece la colaboración, comunicación y conocimiento mutuo. Cuatro componentes importantes son:
    - Cooperación: comunicación, cohesión, confianza, objetivo común (superación en grupo).
    - Aceptación: cada cual es necesario y responsable.
    - Participación: sentido de pertenencia, todos juegan, nadie es eliminado.
    - Diversión: razón principal del juego.

Ejemplo: EL JUEGO

Se colocan dos grupos de diez personas.
Una persona se coloca en medio de los dos grupos con una prenda en la mano.
Cada miembro del equipo tiene un número del uno al diez.
La persona que está en el medio grita un número y quienes lo tengan tienen que luchar para llevarse la prenda.

Para aplicar dinámicas grupales, debemos tener en cuenta:

- En cada caso concreto hay que adaptarlas y recrearlas de acuerdo a las circunstancias o situación - problema que se confronta y, especialmente, de acuerdo a las características del grupo. El saber elegir técnicas adaptadas a las circunstancias es la forma más eficaz de utilizarlas.
- Ninguna técnica puede aplicarse en toda circunstancia, por lo cual es muy recomendable "no aficionarse" a una o dos técnicas que se conocen y se saben aplicar con eficacia; para cada caso hay que buscar la o las técnicas más adecuadas.
- Nunca hay que aplicarlas de manera rutinaria o ritual; el puro formalismo las vacía de espíritu y significado.

Hechas estas consideraciones de tipo práctico en lo concerniente al uso de las técnicas grupales, se nos presenta otro problema: ¿cómo elegir la técnica adecuada? Como ya advertimos, no hay una técnica más adecuada en abstracto, de ahí que es de suma importancia práctica elegir la técnica *probablemente más adecuada* para cada caso. No cabe ni es posible proporcionar una pauta aplicable a cada situación particular, de modo que se pueda tener una especie de recetario que indique “para tal caso”....”tal técnica”.

Sin embargo, existen algunos criterios o factores que hay que tener en cuenta para esta elección, y que deben utilizarse cada vez que haya que seleccionar una técnica entre varias, a saber:

- Los objetivos que se persiguen
- La madurez y entrenamiento del grupo
- El tamaño del grupo
- Según el ambiente físico
- Las características del medio externo

- Las características de los miembros
- La capacidad del conductor

Después de estas recomendaciones prácticas, podemos plantearnos ahora cuáles son las técnicas más utilizadas. Vamos a presentar una visión de conjunto de la totalidad da las técnicas grupales. Las técnicas que aquí se presentan[1] pueden complementarse o combinarse entre sí, dependiendo del grupo, del tiempo disponible, etc.:

DINAMICAS Y JUEGOS

Lo que llamamos "dinámicas" o "juegos" tiene un papel muy importante en el trabajo con jóvenes en varios sentidos.

a) Ayudan a crear un ambiente divertido que hace que los muchachos quieran asistir a las actividades de los jóvenes.

b) Les ayudan a conocerse y romper las barreras interpersonales.

c) Pueden usarse para crear un ambiente donde los muchachos aprenden por el hecho de involucrarse y por experiencia personal. Por ejemplo muchos de estos juegos se pueden usar para ayudar a tus muchachos a entender la importancia de trabajar juntos y muchos pueden ser utilizados a fin de alcanzar el propósito en lecciones bíblicas.

Hemos dividido estas dinámicas en diferentes secciones para ayudarte a encontrar las que mejor se adapten a las necesidades de tu grupo, o para reforzar una lección o celebración específica.

Aquí hay dinámicas para jugar en un lugar exterior, que no sea un salón, y en especial si tu grupo es muy grande.

¿Dónde está mi pareja?

PARTICIPANTES: 40 ó mas

Se divide el grupo exactamente a la mitad.

El primer grupo forma un circulo y se estira lo mas que pueda (todos viendo hacia dentro).

El segundo grupo forma un círculo viendo hacia afuera y el compañero de enfrente será su pareja.

Comienza el animador a hacer bulla, y cada grupo comienza a dar vueltas en lado contrario las dos ruedas, cuando el animador deja de hacer bulla, cada uno tiene que buscar su pareja y agacharse. El ultimo que encuentre a su pareja o el que no la encuentre y no se agache, FUERA!

Las últimas parejas ganan.

La Cebolla

Juego para 9 ó más personas.

Se toman todos de las manos y uno por uno trata de meterse debajo de las manos de otra persona y tratar de enredarse sin soltarse las manos.

Tiene que haber una persona volteada de espalda y sin ver lo que sus compañeros hacen, cuando ya estén enredados la persona que está de espalda tiene que ir y desenredarlos.

Recuerden nunca se suelten de las manos

La Licuadora

Número de personas: que no sean menos de 7

Todos estarán tomados de las manos haciendo un círculo, mirandose unos a los otros. Uno de los integrantes es el que va a llevar a cabo el siguiente procedimiento: este integrante, sin soltar las manos de sus compañeros de al lado, se meterá por debajo de las manos de los jóvenes que se encuentren frente a él; jalando consigo los demás, hasta que todos estén totalmente volteados de espalda haciendo el circulo.

MUY INPORTANTE no permitas que los integrantes se suelten en ningún momento, ni cuando ya se encuentren de espaldas; porque el que inició el juego

deberá jalar a todos haciendo girar el círculo lo más rápido posible sin que los integrantes se suelten.

Esta dinámica es muy divertida y sé que la disfrutarán mucho los jóvenes o adolescentes.

Corre, Come Y Silva

Este juego se recomienda hacerlo al aire libre y con grupos de a 5 personas aprox.

Colocas un punto de partida en algún lugar que determines.

Después de eso, ellos deben correr hasta cierto punto, donde tendrán que "echarse a la boca" 2 galletas de soda, mascarlas, y sin tragarla tendrán que silbar y todos deberán escuchar el silbido. Tiene que hacerlo hasta que silbe, luego se vuelve al punto de partida, da el relevo, y pasa el siguiente del grupo.

Gana el grupo en el que pasen todos.

Espero que se rían mucho

Quítale la Cola al Dragón:

Materiales: Pañuelos para cada equipo.

Descripción: Separa al grupo en dos. Haz que formen dos filas tomando de la cintura al de enfrente como una larga cadena. Coloca un trapo o pañuelo en la bolsa trasera del último de cada fila. La meta es lograr que la primera persona de una fila obtenga el pañuelo de la otra en tanto que esa hilera trata de evitarlo.

Jockey con Escobas:

Materiales: Canchas pequeñas – escobas – un balón - un pito.

Descripción: A cada uno se le da una escoba. Se colocan dos mesas volteadas a cada lado del salón a manera de portería. Los jugadores deben barrer una pelota pequeña de hule o de plástico a la portería del equipo contrario.

RANITAS AL AGUA

INTEGRANTES: 25 personas

LUGAR: Salón, patio.

OBJETIVO: Atención, coordinación.

INSTRUCCIONES: El coordinador traza un círculo, alrededor de este se colocan en cuclillas los participantes. Cuando el coordinador diga "Ranitas al agua", los participantes deben saltar fuera del círculo. Cuando diga "a la orilla", todos deben saltar al centro del círculo. Las órdenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes. El jugador que ejecuta un movimiento diferente al ordenado por el coordinador, será excluido del juego

LA RISA DEL CHÁGUALO

OBJETIVOS: Recrear

INTEGRANTES: De 30 a 40 Personas

INSTRUCCIONES: Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 mts. Quien dirija el juego tira al centro, un chágualo o zapato. Si cae boca abajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte: si cae bocarriba al contrario. Los que ríen cuando deben estar serios, salen de la fila.

CANASTA REVUELTA

Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.

Desarrollo: En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.
En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

EL ROBO

Objetivo: robar todo lo del otro equipo

Desarrollo: un participante se sienta en la silla y otro de tras de él con las manos atrás, el dirigente cierra el ojo el que está sentado tiene que intentar llegar al centro y el que está detrás de, él tiene que detenerlo.

¿DONDE QUEDO LA CAMPANITA?

Material: paños para tapar los ojos a todos los participantes

Desarrollo: cuando todos estén tapados, abra 2 o 3 personas con una campanita sonándola el objetivo es que el primero que agarre al de la campanita gana. (nota: los 2 o 3 que pueden ver pueden rolarse la campanita para confundir a los participantes)

PONTE LIZTO

Desarrollo: se harán dos grupos y ellos en secreto se enumeraran al azar sin que el otro grupo escuche, se pondrá un pañuelo en el centro y el dirigente dirá un numero al azar los que tengan ese número de los dos equipos intentaran tomar el pañuelo y regresar a su lugar sin que el otro del otro equipo lo toque si lo toca pierde.

"Amar a Dios es apasionarse por Él; es vivir para Él, es dolerse por las ofensas que se comenten contra Él. Amar a Dios, para un joven, debe significar entusiasmos sin medida. Ardores apasionados de santo, sueños de heroísmos, ardores y arrojos de leyenda".
ANACLETO GONZALEZ FLORES